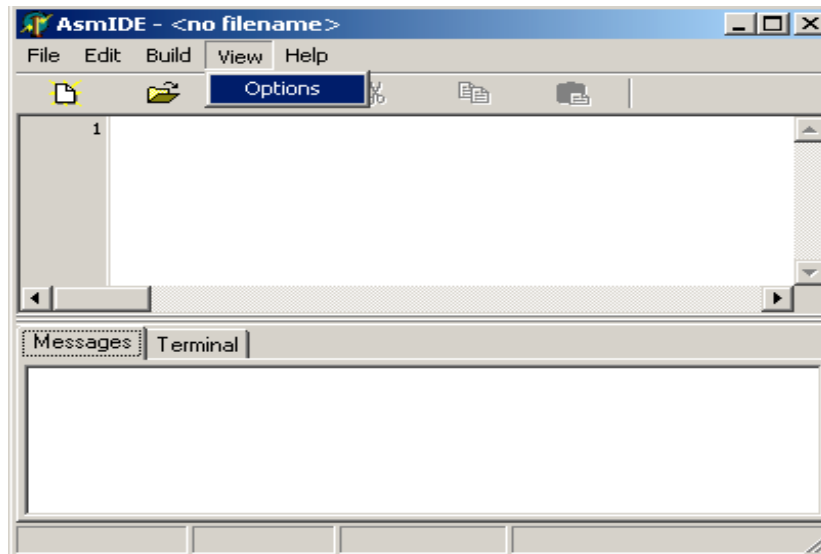


# Entwicklungsumgebung "AsmIDE"

## 1. Allgemeine Informationen

Die Integrierte Entwicklungsumgebung IDE9w (AsmIDE) ist auf einem IBM-kompatiblen Rechner unter Windows ablauffähig. Sie besitzt eine Dateiverwaltung, einen vollständigen Texteditor, Menüpunkte zum Assemblieren und Konfigurieren von erstellten oder geladenen 6809-Programmen sowie verschiedene Möglichkeiten zur Datenübertragung zwischen dem Praktikumsrechner und einem PC.

Nach Aufruf des Programms "IDE9w.exe" unter der Windows-Umgebung erscheint die Entwicklungsumgebung AsmIDE.



In der obersten Zeile des Fensters befindet sich die Menüleiste, mit der Sie die verschiedenen Untermenüs zur Dateiverwaltung (*File*), zum Texteditor (*Edit*), zum Assemblieren von MC6809-Programmen (*Build*), zur Einstellung der IDE (*View*) oder zur Hilfeverwaltung (*Help*) erreichen können. Die einzelnen Untermenüs erreichen Sie mit einem Mausklick. In der untersten Zeile des Hauptfensters befindet sich eine Statuszeile, in der die wichtigsten Menüpunkte als ‚HotKeys‘ aufgelistet sind. Für die einzelnen Untermenüs erscheint jeweils ein weiteres Fenster, in dem die zu dem Unterpunkt gehörenden Funktionen ausgewählt werden können. Bei einigen Unterpunkten öffnen sich Dialogboxen, um zwischen verschiedenen Einstellungen auszuwählen oder auch Parameter einzugeben.

Die Dateiverwaltung erlaubt neben dem Laden und Abspeichern von Dateien auch das Speichern einer Datei unter einem anderen Namen sowie einen Verzeichnis- oder Laufwerkswechsel. Der Texteditor entspricht in der Handhabung dem üblichen Standard und besitzt neben den Funktionen *Undo*, *Cut*, *Copy*, *Paste* und *Delete* auch die Möglichkeit, eine Textstelle zu suchen bzw. zu suchen und den Text zu ersetzen.

Im folgenden wird die Menüstruktur der Entwicklungsumgebung aufgelistet. Anschließend wird ein Assemblierungsvorgang erläutert.

## 2. Menüstruktur

Da die Menüstruktur im wesentlichen selbsterklärend ist, werden die einzelnen Menüunterpunkte nur kurz beschrieben. Sollte Ihnen ein Programmpunkt unklar sein, so probieren Sie die Funktion einfach aus.

### FILE

- |                 |  |
|-----------------|--|
| - New           | erzeugt eine neue zu editierende Textdatei " <i>Untitled</i> " |
| - Open          | öffnet eine existierende Textdatei                             |
| - Recent Files  | listet die zuletzt bearbeiteten Dateien auf                    |
| - Save (Ctrl+S) | speichert die aktive Datei                                     |
| - Save As       | speichert die aktive Datei unter einem anderen Namen           |
| - Print         | druckt das dargestellte Programm                               |
| - Exit (Alt-F4) | beendet das Programm   |

### EDIT

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| - Undo (Ctrl+Z)            | macht die letzte Aktion im Editor rückgängig                      |
| - Redo (Shift+Ctrl+Z)      | wiederholt die letzte Aktion                                      |
| - Cut (Ctrl+X)             | schneidet den markierten Bereich aus und legt ihn im Clipboard ab |
| - Copy (Ctrl+C)            | kopiert den markierten Bereich ins Clipboard                      |
| - Paste (Ctrl+V)           | fügt den Inhalt des Clipboards ein                                |
| - Delete                   | löscht den markierten Bereich                                     |
| - Select All (Ctrl+A)      | markiert den gesamten Text  |
| - Find (Ctrl+F)            | öffnet eine Dialogbox für die Textsuche                           |
| - Find Next (F3)           | sucht das nächste Auftreten des Textes                            |
| - Find Previous (Shift+F3) | sucht das vorherige Auftreten des Textes                          |
| - Replace (Ctrl+H)         | öffnet eine Dialogbox für den Textaustausch                       |

### BUILD

- |            |   |
|------------|---|
| - Assemble | assembliert die aktive Datei mit der Dateiendung "*.ASM". Treten bei der Assemblierung Fehler auf oder ist einer der Assembler-Parameter gesetzt, wird ein Listing erzeugt und angezeigt. |
|------------|---|

### VIEW

- |           |   |
|-----------|---|
| - Options | öffnet eine Dialogbox zur Auswahl und Konfigurierung eines Kommunikationsports sowie zur Auswahl eines Assemblers und zur Konfiguration seiner Parameter. |
|-----------|---|

### HELP

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| - ASMIDE Help            | bietet eine ausführliche Hilfe zur Benutzung der IDE |
| - 6811/6812 Instructions | listet alle Befehle des MC6811 und MC6812 auf        |
| - Assembler              | bietet eine kurze Einführung in den Assembler        |
| - About                  | Information und Nutzungsrechte über die IDE          |

### 3. Assemblierung

Editieren Sie in Ihrem aktiven Fenster eine Datei mit der Endung "\*.ASM ". So können Sie diese Datei sofort im Untermenü ‚*Assemble*‘ assemblieren. Nach dem Laden der ausgewählten Datei wird diese durch den Assembler "AS9.EXE" in ein Maschinenprogramm übersetzt. Das Maschinenprogramm erhält das Dateiformat mit der Endung "\*.HEX". Treten bei der Übersetzung Fehler auf, oder sind Optionen für den Assembler im Unterpunkt ‚*OPTIONS*‘ gesetzt worden, so wird ein *Listing* mit dem Dateinamen der assemblierten Datei mit der Endung "\*.LST" erzeugt.